



Jogabilidade e experiência




lá, seja bem vinde! Nosso material vai tratar sobre a jogabilidade e as escolhas feitas pelo jogador. Boa leitura!

O termo jogabilidade é bastante discutido no meio acadêmico, até hoje não há um consenso sobre seu significado, mas ele é comumente encontrado atrelado a conceitos de regras e mecânicas de interação do próprio jogo. Segundo Assis (2007) "jogabilidade" admite graus (como baixa e alta) e pode ser entendida como um conjunto de táticas que possibilitam a experiência de jogar de maneira interessante.

Somando essas ideias com outro conteúdo relacionados a interfaces de usuário e usabilidades, percebe-se como os jogos são sistemas onde todas as peças se conversam para resultar na UX (experiência do usuário).

Para pensar a jogabilidade quando se está criando um jogo, é importante pensar em como ela será comunicada ao jogador, como ele vai entender as regras e o funcionamento do ambiente do jogo, as mecânicas das ações e os códigos visuais mostrados. Para ficar mais claro, os próximos parágrafos demonstram esses itens separadamente.

Vamos trabalhar primeiro pela representação e construção de regras dentro de uma narrativa.

Em qualquer jogo, é necessário que o jogador tenha algumas limitações. Isso não se dá apenas pela construção do jogo ou do ambiente, mas pela capacidade das máquinas de processamento (é impossível que o jogador faça tudo o que quer devido aos movimentos serem restritos e programado previamente). Mas além dessas limitações, o jogo deve estabelecer su

regras impondo outros limites aos jogadores, como por exemplo aquelas barrinhas de força ou magia que vão se esgotando ao serem usadas.

A narrativa deve contribuir para essas regras, e não as quebrar sem justificativa, se não, o jogo pode ficar confuso. Para deixar essa situação mais clara, vamos analisar um exemplo: imagine um jogo de mundo aberto onde o avatar do jogador pode se movimentar para os lados, para frente e para trás e pular. O jogador então vai pensar como superar seus inimigos ou situações utilizando esses movimentos. Se a partir de um ponto qualquer do jogo ele começar a voar sem uma justificativa, o jogador fica confuso. Agora, se o avatar pega um item especial e então começa a voar, logo o jogador entende que é aquele item que provoca o voo, pronto, o voo está justificado, e o jogador entende que sempre que pegar aquele item terá essa possibilidade.

É comum que esses itens sejam condizentes à narrativa que está sendo contada (nem todos os jogos demonstram uma narrativa clara), façam parte do contexto visual e mostrem alguma relação com as habilidades que proporcionam. Por exemplo: imagine que nesse jogo descrito no parágrafo anterior, o visual é bem colorido, infantil e o avatar principal é uma criança; uma das possibilidades do item que a faria voar é uma capa (tipo de super-herói), ou um conjunto de asas (como asas de um avião) que ela pode encontrar explorando o mundo do jogo. Se ela encontrasse uma garrafa que a fizesse voar, seria desconexo, a menos, é claro, que tivesse uma justificativa para isso naquele ambiente.

Em outras palavras, é importante que o ambiente do jogo comporte as regras impostas e referências, e que as mudanças sejam justificadas, para que o usuário tenha o contexto do que está havendo. O jogador tem que entender o que ele pode ou não pode fazer para que a experiência seja melhor.

O funcionamento do ambiente e entendimento das regras está diretamente conectado a como elas são mostradas ao jogador e como esse é ensinado a jogar. Isso pode se dar por meio de frases, textos, tutoriais, elementos visuais

e outras interfaces, o que é mais importante é que o jogador entenda aquilo. Grifa-se que é impossível prever o que o jogador realmente vai ente , por isso é importante que os criadores entendam quem é o seu público-alvo e construam o sistema interativo pensando nas facilidades e limitações desse público.

Sobre esse caso, é importante refletir sobre quais técnicas se encaixam melhor em cada situação e cada público, e aliá-las aos códigos visuais.

Códigos visuais são uma das maneiras mais comuns de transmitir ideias aos jogadores. Os códigos visuais são inseridos no design de interfaces visuais, eles podem vir por meio de metáforas, associações ou regras estabelecidas dentro dos jogos. Esses códigos são muito mais vastos, e podem ser personalizados de acordo com cada interface visual. Por exemplo, um jogo pode estabelecer desde as fases iniciais que, quando o jogador encontra um anel dourado maior que os outros, ele vai ser levado a uma fase bônus (isso foi utilizado no Sonic: The Hedgehog 3, lançado em 1994 para o console Mega Drive da Sega). Com a constância dos acontecimentos, o usuário entende que aquele é um padrão do sistema que está jogando. Outro exemplo, é do The Legend of Zelda: A Link to the Past (lançado em 1991 pela Nintendo para o console Super Nintendo Entertainment System), onde o jogador descobre que embaixo de alguns vasos de barro contém itens que o ajudam, então ele já sabe que aquele é um lugar interessante para procurar itens.

Perceba que os códigos visuais podem ser exclusivos de um ou alguns jogos, ou podem ser comuns a vários, como o uso de moedas para indicar itens que trazem pontuação e benefícios. Para essa construção é válido procurar referências de outros jogos (filmes, vídeos e outras mídias também são válidas como referências) para construir um banco de possibilidades e entender se para o jogo que está em construção é melhor criar um código novo, utilizar algum já existente ou recriá-lo.

Esses códigos se estendem para além das interfaces visuais, se aplicando a outras interfaces facilmente, mas a mais comum para esse de construção, é a visual.

Para o entendimento de como construir esses códigos, a mecânica das ações deve ser considerada. Ela diz o que o avatar faz (anda, corre e pula, por exemplo), até onde ele alcança, quais locais ele pode chegar e quais não pode, quais objetos ele pode mover e quais não pode, entre outros. Em resumo, ela define o que o personagem faz e os códigos visuais devem ser condizentes às mecânicas permitidas. Os criadores precisam mostrar ao jogador o que é possível, com as mecânicas que ele tem. Essa também é uma forma de ensinar sobre outras mecânicas visuais, segue um exemplo: na tela é visível um item de vida extra para o avatar, o jogador não vê como chegar até o item (ele irá tentar chegar até o item) então, ele descobre que há uma parede falsa, e alcança o item. Nessa situação os criadores do jogo mostraram ao jogador, usando da narrativa do próprio jogo, que existem paredes falsas no jogo, essas podem passar despercebidas, mas se o jogador as procurar, elas o levarão a outros itens.

Uma consideração extra: sempre que inserir paredes falsas (ou situações que confundem) dê uma pista para o jogador poder perceber esses itens ao longo do jogo. Principalmente se forem itens muito comuns onde a grande maioria não é falsa ou esconde alguma coisa.

Grifa-se que a partir dos códigos entendidos é que os usuários fazem suas escolhas de como agir naquele ambiente. Salen & Zimmerman (2012) propõem uma fórmula da anatomia de uma escolha durante um jogo, os autores focam em como as escolhas são feitas a partir das referências que o próprio usuário tem. Sob essa ótica, 5 perguntas podem ajudar a direcionar uma escolha, segundo Salen & Zimmerman (2012):

- O que aconteceu antes do jogador ter a escolha? Qual o estado atual das peças e elementos? Qual o conjunto de movimentos que resultou nessa

situação? Essa questão está relacionada aos eventos micro e macro e ao contexto em que a escolha é realizada.



- Como a possibilidade de escolha é transmitida para o jogador? Como o jogador sabe as escolhas que tem? Por exemplo, as casas vazias em um tabuleiro onde ele pode se movimentar ou os controles de um jogo digital que vão resultar em ações do avatar.

- Como o jogador faz a escolha? Joga-se cartas? Pressiona-se botões? Apesar da variação de mecanismos de interação, todos demonstram a oportunidade de uma ação.

- Quais os resultados dessa escolha? E como isso afetará escolhas futuras? Essa pergunta se relaciona às consequências daquela escolha, tanto no momento imediato quanto em momentos posteriores. São os resultados das ações do jogador.

- Como o resultado da escolha é transmitido para o jogador? Há diversas formas de comunicar o que ocorre ao jogador, seja por contextos visuais, posicionamento de peças, entre outros.

Essas etapas ajudam os criadores a pensar melhor e entender como construir o ambiente para que o usuário escolha o que deseja fazer a cada momento. Por fim, enfatiza-se a importância de pensar nos elementos em conjunto para que a construção do design do jogo seja condizente com a sua proposta e a experiência que se deseja passar ao usuário. Todos esses itens são importantes e não devem ser negligenciados ou considerados menos importantes, uma vez que todos eles são fundamentais para construir a sensação do jogador ao interagir com os sistemas criados.

Os jogos devem ser pensados como experiências e não apenas como um produto bruto. Para isso se deve ir além dos controles e mecanismos, pensar como o jogador, pensar “Como alguém que não sabe o que tem que fazer vai

iniciar o jogo? Como ele vai ver, compreender as pistas, regras, comandos, mecânicas de ações, códigos visuais e de outras interfaces?".

Atividade Extra

Para complementar o conteúdo, assista esse vídeo da Khan Academy Brasil sobre "Para que servem as regras de jogos". Link do vídeo: https://www.youtube.com/watch?v=qCL0hKP6C2o

Referência Bibliográfica

SANTOS, Hélia Vannucchi de Almeida. **A importância das regras e do *gameplay* no envolvimento do jogador de videogame.** 235f. Tese (Doutorado em Artes Visuais). Escola de Comunicação e Artes da Universidade de São Paulo. São Paulo, 2010.

SALEN, Katie. e ZIMMERMAN, Eric. **Regra do Jogo: Principais Conceitos Volume 1**. [Tradução Edson Furmankiewicz]. São Paulo: Blucher, 2012.

Ir para exercício